

Geneviève Lord – La grande nouveauté de ce Myst-çi c'est le 'Comes to Life'.

Patrick Fortier – Je pense qu'on a franchi une grosse étape avec Myst: Revelation, vraiment au niveau de recréer un monde vivant.

L'ajout qu'on a fait au niveau des nuages, l'eau, les créatures, les personnages, le vent, la poussière, l'éclairage, tout ça, ça donne une toute nouvelle dimension à cet univers là. Ça crée une relation différente entre le joueur et le jeu.

Nicolas Beaudette – En fait, on s'est basé sur la même technologie à 360 degrés qui était utilisée dans le 3^{ème} Myst, dans Myst Exile. Par contre où est-ce qu'on se différencie beaucoup par rapport à Exile c'est qu'on a intégré un environnement qui est complètement vivant. Quand je dis complètement vivant, on a développé vraiment un système où on est capable de mettre des animations comme on verra au cinéma. On a intégré aussi des systèmes pour la lumière, des éclairages dynamiques. On a intégré des systèmes où on va voir des feuilles qui volent au vent, des rivières qui coulent, des papillons, des insectes qui se promènent, choses qui poussent finalement beaucoup la barrière technologique par rapport à l'autre Myst.

Geneviève Lord – Vous allez vraiment vous sentir comme si vous étiez dans le jeu. Il y a un sentiment d'immersion qui est beaucoup plus fort. Quand on marche et qu'on entend les pas, les feuilles bougent, il y a des bruits, c'est vraiment intensif, et on va vraiment se sentir au cœur de l'histoire.

Gilles Monteil – Une des choses qu'on a créées pour créer de la vie dans Myst, c'est ce qu'on a appelé les cycles combinés. C'est à dire que chaque créature a son petit parcours à elle, à sa propre vie, se déplace sur à peu près 2 minutes, ce qui fait que c'est toujours différent.

Pascal Blanché – Si tu vas plusieurs fois au même endroit, tu vas voir les mêmes créatures, mais tu vas pas forcément les voir faire les mêmes choses en même temps et ça donne vraiment une impression de vie. Il se dégage vraiment quelque chose de pas commun dans le jeu vidéo.

Gilles Monteil – On s'est permis de rajouter du « Comes to life » à Myst, de voir des petites séquences qui sont pas du jeu, qui sont justes amusantes, juste fraîches. Par exemple, il y a un petit mini-gameplay avec des crabes comme ça où on peut cliquer dessus, ils s'en vont et si on les laisse pendant 10 secondes, ils reviennent. Donc on a 3 crabes qui viennent manger un poisson et c'est arriver à les repousser juste pour pas qu'ils viennent manger le poisson.

Tu vois Achenar, qui est un monde très organique en fait, là c'est beaucoup d'animations, c'est là où on a mis tous l'effort en animations, c'est là où on a toutes les créatures, on a tout un écosystème, et en fait j'ai eu la chance d'avoir des merveilleux animateurs qui ont travaillé avec moi qui ont réussi vraiment à donner une dimension à ces créatures là, à les rendre vraiment présentes, vivantes pour qu'elle existe vraiment dans cet univers. Pour moi Myst en fait c'est un jeu qui peut permettre justement de donner des sensations au joueur qu'il ne peut pas avoir dans d'autres jeux en fait, parce que on lui permet de justement de s'arrêter, de voir les situations, d'écouter et de réfléchir. Là, c'est plus l'émotion.